PAC-99

エイセス アイアンイーグルⅢ

ACES

IRON EAGLE III

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

このたびは「エイセス アイアンイーグルⅢ」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目(もくじ)次

1.ストーリー

独裁者の野望を

独裁者ルイ・ドン・グワン将軍。彼の名は彼が支配している国の近隣諸国にとって、限りない恐怖を意味していた。将軍は隣接する国々の油田地帯を手に入れるため、日夜軍備を増強させ兵をたん練していた。自分の国を軍事大国にするという彼の野心は、徐々に実りつつあった。

このままでは、ドン将軍による侵略が始まるのは時間の問題だ。これに危機感を深めた合衆国大統領は、ついに軍事的介入を秘密裏に決定した！

キミは合衆国海軍最強のパイロットとして、極秘の37ミッションを遂行して、ドン将軍の野望を打ち砕くのだ！

2. ゲームのながれ

プレイヤーには37のミッションが待ち受けている。1つのミッションは、敵の戦闘機とドッグファイトを展開するエアゲーム、敵の軍事基地を攻撃するグラウンドゲームの2つのゲームで構成されている。では、くわしいゲームのながれを見てみよう。

★ミッションを選ぶ

4つ表示されているミッションから、遂行するものを選択。クリアしたミッションは2度と選択できない。

★ミッションの説明

次に選択したミッションの内容が説明される。表示される攻撃目標はしっかり確認しておこう。

★戦闘機と装備の選択

F-18、F-14、ハリアーの3機から戦闘機を選択。次にミッションに合った装備と武器を選択する。

★エアゲーム(空中戦)

敵の防衛部隊とドッグファイトを展開。敵機を全滅させるのが、ここでの使命。

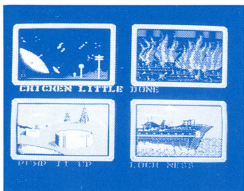
★グラウンドゲーム(目標攻撃)

地上部隊や敵機の攻撃をかわしながら、攻撃目標をすべて破壊しよう！

帰還…次の作戦へ

3.ゲームの進めかた

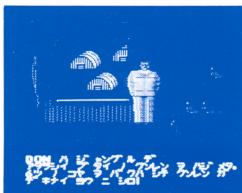
①ミッションを選ぶ

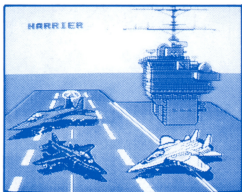
メニューで“START”を選ぶと、4つのミッションが表示される。✚字キーでミッションを選択し、Aボタンまたはスタートボタンで決定。

4つのミッションを1レベルとして、9レベルまで作戦は用意されている。

メニュー画面

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニュー画面になる。“START”はゲームを始めるときに、“PASSWORD”はパスワードでゲームを継続するときに、“INTRODUCTION”はゲームのストーリーをみるときに、それぞれ選択しよう。

②ミッションの説明

選択したミッションのくわしい内容が表示される。攻撃目標はしっかり記憶しよう。Aボタンまたはスタートボタンで早送りができるぞ。

③戦闘機を選ぶ

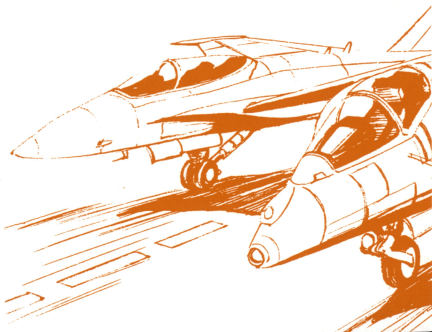
作戦に使う戦闘機をF-18ホーネット、AV-8ハリアー、F-14トムキャットのうちから選択する。✚字キーの左右で選択しAボタンまたはスタートボタンで決定。戦闘機は運動性能、搭載兵器など、それぞれ独特の性能を持っている。任務の遂行中に戦闘機を失うと、その戦闘機はなくなってしまう。3機の戦闘機すべてを失うとゲームオーバーだ。

F-18 ホーネット

空中戦、対地戦ともに得意としている。対艦ミサイルも搭載でき、まさにオールラウンドでの活躍が期待できる戦闘機である。

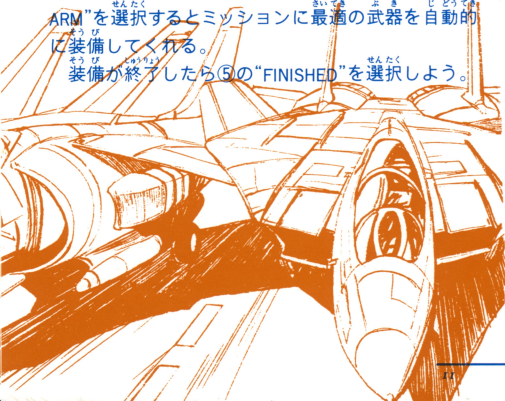
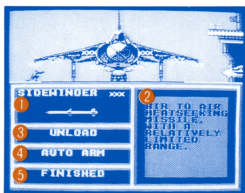
AV-8 ハリアー

対地攻撃を得意とする垂直離着陸戦闘機。ヘリコプターのようにホバリングしながらの攻撃もできる。しかし、ホバリングは大量の燃料を必要とする。

F-14 トムキャット

可変翼を持った空中戦を得意とする戦闘機。史上最強の空対空ミサイル“PHOENIX”を搭載でき、空中戦の王者といってもよいだろう。

④武装を選ぶ

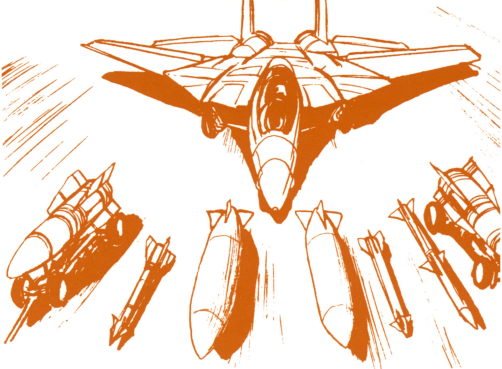
ここでは戦闘機の装備を選択する。✚字キーで①を選択、左右で搭載する武装を選べる。Aボタンで搭載しBボタンで装備をはずす。②には武器の説明が英文で表示される。③の“UNLOAD”を選択すると武装がすべてはずされる。④の“AUTO-ARM”を選択するとミッションに最適の武器を自動的に装備してくれる。

装備が終了したら⑤の“FINISHED”を選択しよう。

武器と装備の種類

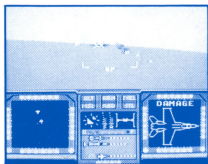
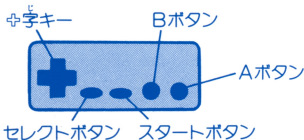
最初３機の戦闘機に装備できる武装は10種類。レベルが上がっていくとニューロン博士が新たな兵器を作ってくれたり、戦闘機の武器の搭載量を増やしてくれたりする。

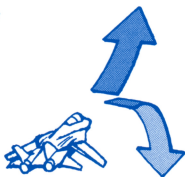
ここでは、序盤の装備を紹介しよう。

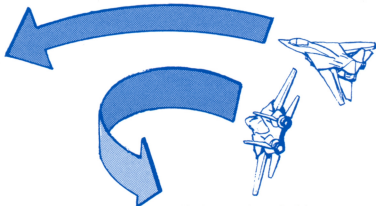
ニューロン博士

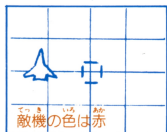
名　称	F-18	AV-8	F-14
FUEL TANK	○	○	○
SIDEWINDER	○	○	○
SPARROW	○	×	○
ASRAAM	×	○	×
PHOENIX	×	×	○
ROCKEYE	○	×	×
MAVERICK	×	○	×
AS-X-10	×	×	○
HARPOON	○	×	×
SEA EAGLE	×	○	×

特　　　　　　　徴
燃料タンク。時間のかかるミッションには欠かせない
短距離の空対空ミサイル。熱で目標を認識するタイプ
中距離の空対空ミサイル。レーダーで敵を認識する
短距離の空対空ミサイル。高速な追尾が可能
空対空ミサイル。スクリーンから敵が出ても破壊できる
地上の広範囲に打撃を与える強力な爆弾
対地攻撃用の爆弾。狭い範囲しか攻撃できない
F-14用に改造されたソビエト製の空対地ミサイル
強力な艦艇も破壊可能な対艦ミサイル
ハリアーのみ搭載可能な英国製対艦ミサイル

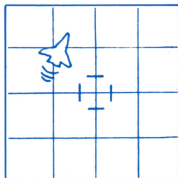
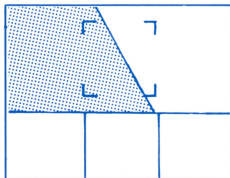
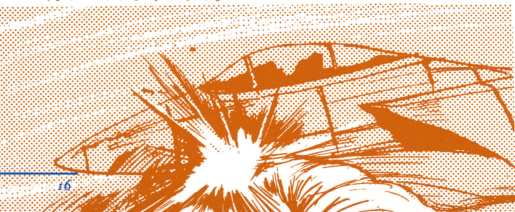
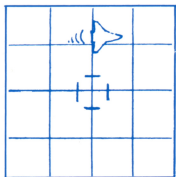
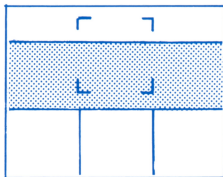
⑤エアゲーム(空中戦)

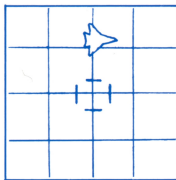
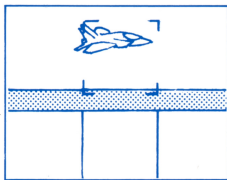
出撃すると敵戦闘機との空中戦になる。ゲームは3Dのコックピットからの視点で展開される。襲いかかってくる敵機をすべて撃墜するとグラウンドゲームに切り換わる。操作は本格的だから、基本をしっかりマスターしてからトライしよう!

エアゲームでの操作

上昇、下降

✜字キーの上で下降、下で上昇。押し続けると逆宙返り、宙返りができる。

左右の旋回

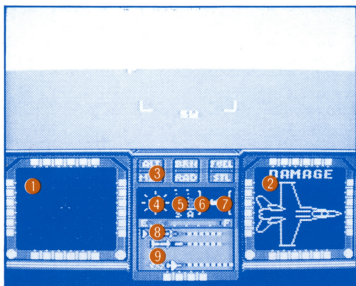
✣字キーの左右で機体を傾けることにより旋回ができる。水平線に対して直角に傾けるほど、より小回りが可能。押し続けるとキリモミ状態で飛行する。

Aボタン：マシンガンを発射（弾は無限）。
Bボタン：選択されている武器を発射する。
Aボタン＋Bボタン：敵のミサイルをそらすためのチャフ（オトリ）を投下する。ミサイルをそらすのに失敗する場合もある。8個装備されている。
セレクトボタン：Bボタンで使う武器を選択する。
スタートボタン：ゲームの一時停止。敵が何機残っているかが表示される。セレクトボタンを押すと自機のダメージを表示。
Bボタン(押したまま)✣字キー上：スピードアップ。
Bボタン(押したまま)✣字キー下：スピードダウン。
ハリアーは速度を0にするとホバリング状態になる。

操縦の基本

エアゲームの操作は本格的なので、とまどってしまう人も多いだろう。左の図のような場合、敵機をスクリーンに入れるにはどうしたらよいかを解説しよう。

①方位を合わせる

まず、機体を左に傾けて旋回し、敵機を自機の正面に持ってくるようにする。

②機体を水平にもどす

敵機が正面にきたら、機体を右に傾けて水平にもどす。しかし、敵機は自機より上にいるのでまだ見えない。

③機首を上げる

機首を上げると敵機がスクリーンに入った。後は煮るなり焼くなり自由自在だ！

①と③の動作を同時に行う(機首を上げながら旋回する)と、より速く敵機を捕えられるぞ！

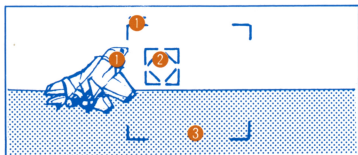
エアゲームの画面

ここではF-18ホーネットのコックピットを例に各部の役割を説明しよう。

①レーダーディスプレイ：敵機やミサイル、アイテムの位置を表示。色は自機との高度の関係を示す。赤に表示されている場合は自機より高い高度に、白に表示されている場合は同じ高度、灰色に表示されている場合が自機より低い高度にいることを示す。

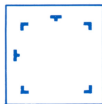
②ダメージ・メッセージディスプレイ：自機のダメージが表示される。たとえば、機首のレーダーにダメージを受けた場合はレーダーの表示がおかしくな

る、といった具合にダメージを受けた場所によって自機の状態が変化する。
“INCOMING MISSILE（ミサイル接近中）”
“STALL WARNING（失速！ 注意せよ）”
“TOO LOW PULL UP（高度が低い！ 機首を上げよ）”
“OUT OF FUEL（燃料が残り少ない）”
といったメッセージも表示される。
③インフォメーションランプ：点灯することで、自機の状態や危険を知らせてくれるランプ。
ALT：高度が低過ぎたり高過ぎる場合。
BRN：アフターバーナーで速度を上げている。
RAD：敵にロックオンされたとき。
STAL：失速しそうな操縦をしている場合。
FUEL：燃料が残り少ない場合。
MSL：敵のミサイルが接近中。
④ダイレクション：自機の飛んでいる方向を示す。
⑤ジャイロスコープ：自機の姿勢を示す。
⑥スピードインジケーター：スピードを表示。
⑦高度計：高度を表示。
⑧フュエルメーター：燃料計。
⑨ウェポンウインドウ：空対空ミサイルとチャフの残りの数を表示。チャージして使用する兵器の場合はゲージがいっぱいにならないと使えない。

ヘッドアップディスプレイ

ヘッドアップディスプレイ(以下ＨＵＤ)には攻撃に重要な情報が刻々と表示される。敵機を攻撃するには、ＨＵＤ内に敵を入れなければならない。ここではＨＵＤに表示される情報について解説しよう。

①スライディングマーカー

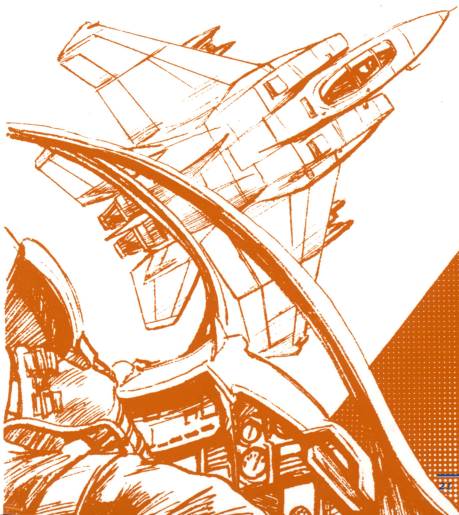
スライディングマーカーは、自機にもっとも近い敵機のいる方向を示すようになっている。特定の場合を除いて２つのマーカーが中央にくるようにすると敵機は視界に入ってくる。

この場合、敵機は左上方にいる。

敵機が見えない場合は真うしろにいる。

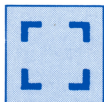
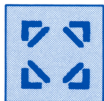
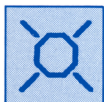
②ウェポンタイプ

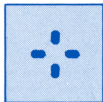
ここにはＢボタンで使用できる武器の略称が表示される。表記は次のとおり。

SW：SIDEWINDER　　SP：SPARROW
PH：PHOENIX　　AS：ASRAAM
AL：AIR LASER　　TH：THUNDER BALL

最後の２つはニューロン博士が開発中の新兵器だ。

③カーソルの意味

カーソルは重ねて表示されて、複数の情報を示す。

ミサイルは１度に撃てるのは１発まで、敵をロックオンしないと発射はできない。また、PHOENIX以外のミサイルは、ターゲットをロックオンしてから命中するまで、ＨＵＤ内にターゲットを入れていなければならない。

ターゲットは捕えてはいるが、ミサイルの射程距離には入っていない。

ターゲットは射程距離に入っているが、現在ロックオンの作業中。

ターゲットをロックオン完了。ミサイルはいつでも発射できる。

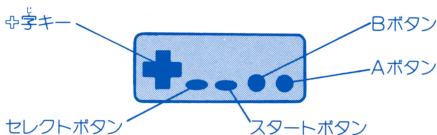
ターゲットが近過ぎてミサイルが発射できない。

ターゲットがAIR LASERまたはマシンガンの射程距離にいて攻撃が可能。

ミサイルがなくなった。あるいは、撃ったミサイルがまだ飛行中。

⑥グラウンドゲーム(目標攻撃)

エアゲームをクリアすると、いよいよ目標攻撃！

ミッションの説明で示されたターゲットをすべて破壊することが目的だ。

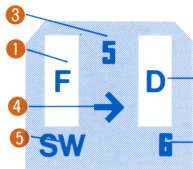
グラウンドゲームの操作

✚字キー：上下で上昇、下降。左右で左旋回、右旋回。

Aボタン：マシンガンの発射（弾は無限)。

Bボタン：選択されている武器を発射。対地兵器の場合は地面に照準が表示される。

Aボタン＋Bボタン：敵のミサイルをそらすためのチャフ(オトリ)を投下する。8個装備されている。

セレクトボタン：Bボタンで使う武器を選択する。
スタートボタン：ゲームを一時停止できる。
Bボタン(押したまま)✚字キー上：スピードアップ。
Bボタン(押したまま)✚字キー下：スピードダウン。
ハリアーは速度を0にするとホバリング状態になる。

グラウンドゲームの画面

①フュエルゲージ。燃料計。
②自機のダメージ。
③攻撃目標の残りの数。
④自機から一番近い攻撃目標のある方向を表示。
⑤Bボタンで使う武器の略称が表示される。

SW:SIDEWINDER	SP:SPARROW	
AS:ASRAAM	PX:PHOENIX	RK:ROCKEYE
MV:MAVERICK	AX:AS-X-10	HP:HARPOON
SE:SEA EAGLE	AL:AIR LASER	GL:GROUND LASER
GB:GUIDED BOMB	BB:BACKFIRE GUN	TH:THUNDER BALL

最後の5つはニューロン博士が開発中の新兵器。
⑥武器の残弾数。"+"表示のときは10発以上残っているということ。

⑦帰還・・・

エアゲーム、グラウンドゲームの両方をクリアすると、ミッションを終了させたことになる。

パスワードは一番上に表示される。次に撃ち落とした敵機の数、グラウンドゲームで破壊した建物の数、このミッションで取ったスコアとトータルのスコアなどが表示される。

PASSWORD: CHEATING
GROUND TARGETS BOMBED: 18
PLANES SHOT DOWN: 0

MISSION SCORE: 229500
TOTAL SCORE: 0

パスワードはまちがえるな!!

パスワードの入力

このゲームはパスワードで続きをプレイしていくことができる。パスワードで保存されるのは、クリアしたミッション数と機体の数だけで、スコアは保存されない。

メニュー画面で“PASSWORD”を選択して、スタートボタンを押すことでパスワード入力画面になる。

✚字キーで文字を選択してAボタンで入力。

まちがえた場合は、Bボタンを押すか“BACK”に合わせてAボタンを押すと1文字もどすことができる。

入力がおわったら“ENTER”を選択してAボタンを押そう。ゲームが再開されるぞ！

4.ボーナスアイテム

エアゲームでは敵機を、グラウンドゲームでは地上の建物等を破壊したときに出現するボーナスアイテムは、体当たりすると取ったことになる。

アイテムは4種類あって、その内3種類はエアゲームとグラウンドゲームともに同じ効果。リペアだけはエアゲームで取るとダメージを受けていた部分が1ヵ所だけ修理される。グラウンドゲームの場合はダメージが一定量回復する。

エクストラフュエル

燃料が増える

エクストラミサイル

装備できるミサイルが、それぞれ1発ずつ増える

エクストラボム

装備できる対地兵器が、それぞれ1発ずつ増える

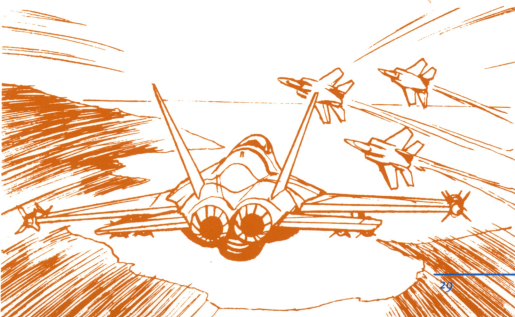
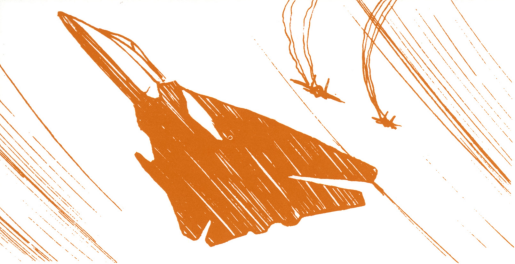
リペア

戦闘機のダメージを回復するアイテム

5.戦闘のヒント

●最初の4つのミッションは、エアゲームでは海上に、グラウンドゲームでは建物に激突することはないので自由に操作して各戦闘機の特長や各武器の効果などをじっくり調べながらプレイしよう！
●逆に2レベルからは、エアゲームでは高度に、グラウンドゲームでは建物には当たらないように気をつけること。

エアゲームについて

●失速した場合高度が一気に落ちてしまう。低空での無理な操縦はひかえるように！
●自機の前からくるミサイルはマシンガンで撃ち落

とすようにしよう！　後ろから接近してくるミサイルには、チャフがとても有効。チャフがなくなってしまった場合はスピードアップして宙返りや逆宙返りすることで避けることができる。

●敵機と戦う場合、コックピットからの風景だけに注目するのではなく計器類も有効に活用しよう。とくにレーダー、メッセージウインドウ、インフォメーションランプはつねにチェックして戦おう！

グラウンドゲームについて

●戦闘機はグラウンドゲームでもイヤな敵。ミッションが進むと誘導ミサイルをバンバン撃ってくる。スピードアップして振り切って画面の外に出してしまうのも戦略のうちだ！

●アイテムを出す建物は決まっているので場所を覚えることも大事。また、アイテムは影をよく見て高度を調節して取るように！

使用上の注意

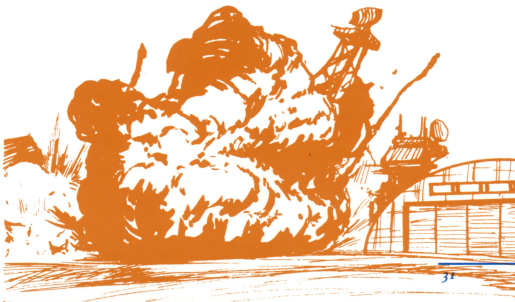
1. ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2. テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

5. 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©1992 CAROLCO INTERNATIONAL N.V.
ALL RIGHTS RESERVED.
UNAUTHORIZED DUPLICATION IS
STRICTLY PROHIBITED.
©TOWA PROMOTION CO., LTD.
©PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

お問い合わせ

ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは受け付けていません。質問等あるときは、必ず往復ハガキでお願いします。

〒104 東京都中央区銀座6-13-16
銀座ウォールビル6F

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。